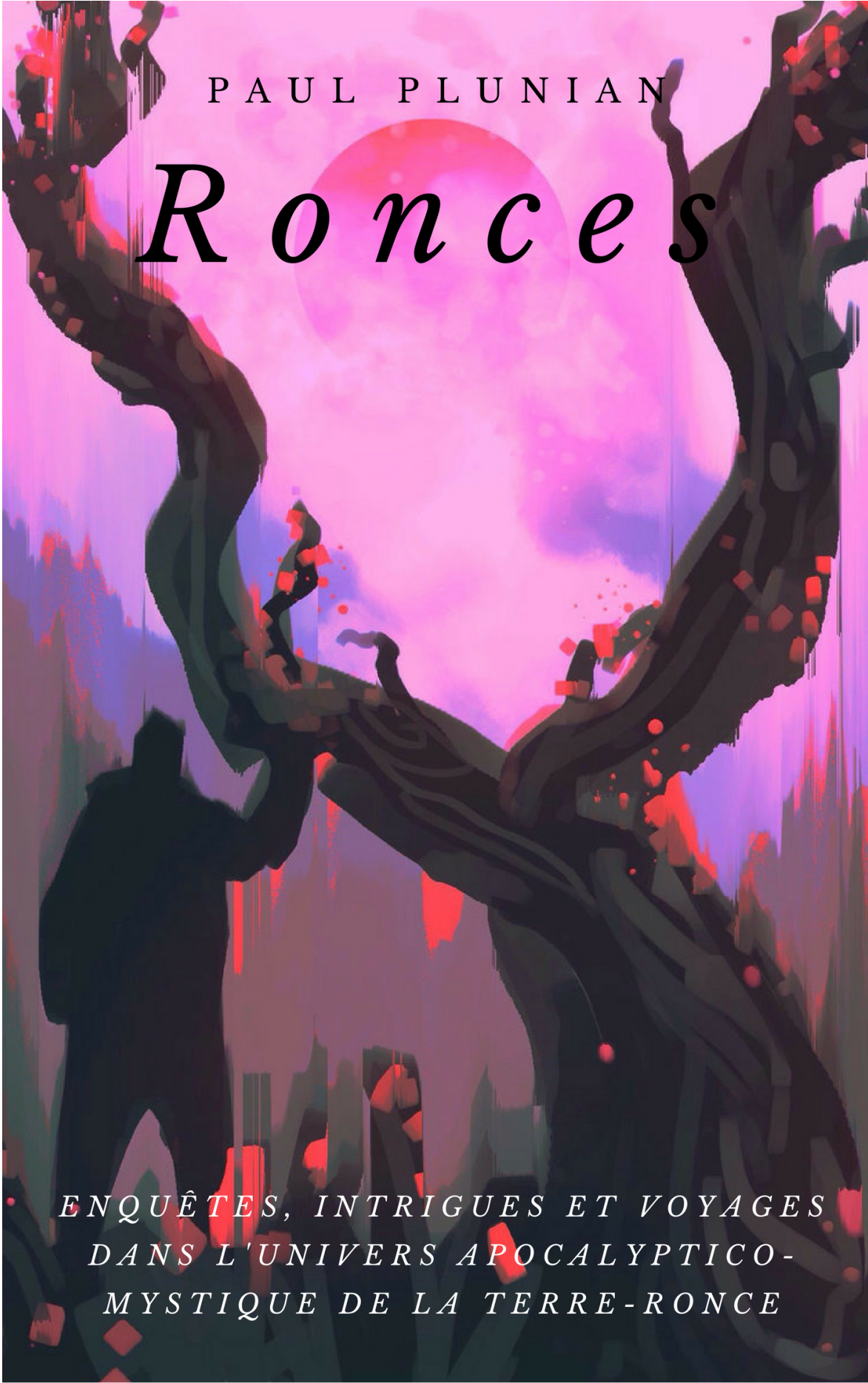


The background of the cover is a stylized illustration. It features a large, dark, gnarled tree trunk that branches out towards the top corners. The background is a mix of pink, purple, and blue hues, with a large, bright pink circular shape in the upper center. There are scattered red and orange specks throughout the scene, giving it a sense of movement or falling debris. The overall style is painterly and somewhat abstract.

PAUL PLUNIAN

Ronces

*ENQUÊTES, INTRIGUES ET VOYAGES
DANS L'UNIVERS APOCALYPTICO-
MYSTIQUE DE LA TERRE-RONCE*

« Au commencement naquit la vie, au sein de la Mère Nourricière. Puis,
vint la mort, et tous les maux qui mèneraient l'Humanité vers la
destruction. La famine, la maladie, la guerre. Nous seuls provoquons notre
chute, abandonnant la Vérité. »

Ahad Nazarem, « Celui qui voit »

Codex Athetis, chap. 1.

La Terre-Ronce, Territoires et folklore

Histoire

En quelle année eu lieu le Grand Réveil ? Des centaines d'années dans le futur ou hier, nul ne le sait à présent. Les mondes se sont alignés, et le chemin s'est ouvert. Un chemin qui n'aurait jamais dû être traversé. Le Grand Désert, canal de tous les mondes possibles, a relâché ses habitants. Les Vankees, les Ardaals, les Dryans, qu'importe leur appellation à travers les univers qui évoluent dans leurs mains. Les Premiers Êtres sont des créatures immortelles, dont la puissance dépasse l'entendement, et qui se plaisent à se nourrir des tourments qu'ils infligent aux humains. En ce jour maudit, ils sont arrivés sur Terre, dévoilant leur apparence monstrueuse à ces insectes qui composent la race humaine. Amuun, le Roi dans son Tombeau, libéra les Ronces, miasme mortel gangrénant la nature prenant peu à peu le dessus sur la civilisation. Rahj'Mah, le Bouc aux Milles Dents, poussa le vice des humains à son paroxysme, poussant le monde dans un enfer de débauche et de péché. Simbekk, la Sirène des Profonds, provoqua une montée des eaux noyant de nombreuses villes - et les familles qui y habitent. La Terre devint un champ de ruines et les êtres humains furent impuissants face à l'avancée des Fléaux.

Le Monde tel que nous le connaissons n'existe plus, pas même dans sa géographie. A leur arrivée, les Premiers Êtres remodelèrent le monde : les terres ont été immergées, d'autres sont sorties des profondeurs de l'océan, et les continents se sont déplacés. Les ruines de l'ancienne civilisation ont fait place au berceau d'une nouvelle.

Les Premiers Êtres corrompirent, brisèrent l'éposithose, le lien qui relie les êtres vivants du monde, les remodelant un à un. Leur vie passée disparut pour ne laisser qu'un vide mémoriel. Quand un seul Homme en fut victime, ils le furent tous car ils sont tous, et un à la fois. Les contes et légendes se sont mélangés à la réalité, le passé au présent. Ils se retrouvèrent avec une Histoire qu'ils n'avaient jamais connue, et ont donc reconstruit leurs sociétés petit à petit, prenant leurs folklores au mot, les créant de toutes pièces grâce à l'éposithose, utilisée par les Barons, émissaires des Premiers Êtres, pour créer une nouvelle Terre, et qui influença les Hommes. Penser à quelque chose est la faire exister. Grâce à l'éposithose, une idée est toute aussi puissante qu'un fusil, et seuls quelques rares humains peuvent la manipuler sans se laisser corrompre.

L'Eposithose

Le jour du Grand Réveil des Premiers Êtres, des humains furent choisis. Corrompus jusqu'au plus profond d'eux-mêmes, ils ressuscitèrent, dotés de capacités hors-normes mais, surtout, de la capacité à contrôler l'éposithose, le lien qui relie les Hommes entre eux, la réalité à l'imaginaire, le passé au futur. Elle se concentra au cœur de Cassion, la Tour-Dieu, afin de créer à leur guise un monde parfait pour leurs maîtres.

Elle a détruit la psyché des humains, les laissant vides de toute Histoire ou mémoire, en les « reformatant ». Elle a recréé un monde à l'image des Barons, et de l'imaginaire des humains redécouvrant la Terre. S'ils pensent, après avoir lu les contes de la Fontaine, que le Corbeau et le Renard existent, alors ils existeront. Ça et là, des reliques, objets d'une puissance incroyable, apparurent et c'est le devoir des Voyageurs, guildes d'humains ayant reçu la mémoire du monde, de les trouver.

Voir un duel de chevaliers armés de pistolets, ou une bataille au sabre en plein cœur du western, c'est bien sûr normal : L'éposithose ronge les souvenirs des humains pour ne laisser aucune frontière entre ce qu'ils ont connu, ce qu'ils imaginent et ce qui existe réellement. L'éposithose est le lien entre la Tour-Dieu et chacun de ses habitants. L'éposithose lie le passé, le présent et le futur comme la toile d'une araignée puante, vicieuse et décérébrée.

Si vous n'arrivez pas à comprendre ce qu'est l'éposithose, c'est normal, peu de gens peuvent l'appréhender. La majeure partie des habitants de Valcelieux n'en ont même jamais entendu parler. Regardez à votre droite, à votre gauche. Vos amis, votre mari ou femme, et pensez à ce que vous ressentez pour eux. Pensez à la dernière fiction qui vous a fait vibrer, où vous voudriez vivre des aventures extraordinaires, pensez à ce que vous voulez accomplir dans le futur, ou vos regrets du passé. Alors, peut-être, vous toucherez du doigt ce qu'elle représente.

« Mon nom n'a que peu d'importance en ce monde. Je ne suis qu'un
messenger parmi tant d'autres. Il vous suffit d'ouvrir les yeux, et les
Premiers Êtres vous parleront. L'Humanité n'est pas aussi saine qu'elle
veut le croire. Nos vices, nos vertus, nos pleurs et nos rires, tous ces
sentiments qui font de nous des Hommes sont leur festin. »

Ahad Nazarem

Codex Athetis, chap. 3

Les terres de Valcelieux

Il existe un nombre incroyable de territoires au cœur de Valcelieux. Certains inhabitables de par l'air vicié et les créatures des Ronces, d'autres féériques et protégée du regard des Hommes. Tous ont connu des transformations insoupçonnées quand les humains ont tenté de rebâtir leur monde. Ceux présentés dans ce manuel ne sont là que les plus importants, et rien n'indique que les joueurs devront choisir ceux-là à tout prix. Nous allons simplement les prendre en exemple afin de donner des bases solides de jeu pour une première partie. L'important, pour des joueurs de Ronces, est l'imagination dont ils feront preuve à construire et modeler leur univers.

Après le Grand Réveil, les plaques tectoniques se sont déplacées, des inondations ont créé des mers là où se trouvait des pays entiers, la sécheresse a fait disparaître l'océan, créant de nouveaux terrains. Le Monde est désormais un gigantesque continent, Valcelieux, entrelacé de fleuves, bordé par une mer où horreurs marines et pirates sanguinaires font régner la terreur.

La Terre-Ronce est découpée sommairement sur les quelques rares cartes dessinées en quatre régions. En son centre existe un terrible wasteland où rares survivent, protégeant la Tour-Dieu, organisme de pierre et de chair regroupant l'épithose du Monde, Cassion.

Le climat de la Terre-Ronce est certainement un de ses plus grands dangers. Chaque région est restée bloquée dans une éternelle saison, qui contraint les Hommes à lutter contre eux-mêmes, les mortelles créatures qui peuplent Valcelieux mais, surtout, contre la Nature elle-même. L'Hiver glacial gèle tout sur son passage. Le Printemps fait pousser la végétation disproportionnellement et envahit tout. L'Été, dont la chaleur détruit la Nature, brûle jusqu'au cœur des plus vaillants. L'Automne enfin, dont la grisaille et la pluie rafraîchit les hommes et les tempêtes emportent tout. Ce cycle infernal pousse les humains à s'enfermer dans des villes qu'ils aménagent, les nobles évidemment bien plus protégés que le peuple laissé à l'abandon. Ces nobles qui, pour quelques parcelles de terrain, sont prêts à détruire des villages entiers, tuer et piller.

Avant toute chose, les habitants de Valcelieux vivent dans la Peur. Ils ne sont à l'abri nulle part, pas même au sein de leurs rêves, dans lesquels leur vie est drainée par des parasites nommés Cauchemars. Cultes, monstres difformes, fous furieux ou l'air même qu'ils respirent, les personnages devront se méfier de tout et de tout le monde dans cette nouvelle société où le cauchemar est roi et l'horreur est reine... Et surtout des autres joueurs.

Enquête, intrigue et voyage

Ronces est un jeu qui vous permet de jouer des enquêtes, des intrigues ou des voyages au cœur de la Terre-Ronce. Les joueurs devront avant tout se concerter pour décider vers lequel des trois ils s'orienteront. L'un amènera une dimension d'aventure épique, tandis que l'autre apportera mystère et horreur face aux énigmes de ce monde, et que le dernier permettra d'ajouter une touche de complots, d'alliances et de trahisons à votre partie.

Il existe trois catégories d'Ecrits, et chacun se rapporte à un type d'Histoire.

La Chair se rapporte au Voyage, où les hommes poussent les limites de leurs corps pour découvrir le monde, vivent d'intenses combats à l'épée ou de longs duels au pistolet.

Le Génie correspond à l'Enquête, qui mène les personnages sur les traces de mystères à résoudre grâce à leur intelligence et leur perspicacité.

Le Cœur, enfin, est lié à l'Intrigue. Les passions se déchainent, les couples se font et se défont, les couteaux côtoient les secrets dans le dos de pas si honnêtes gens.

Les trois catégories d'Histoire vous aiguilleront donc sur les types d'Ecrits à utiliser en premier. A vous de choisir entre l'aventure, le mystère ou la passion, et à le jouer comme tel.

Comment jouer ?

Créer la partie

La première étape est le choix du thème, appelé Résonnance. Si l'éposithose est une partition de musique que les êtres humains parcourent sans même s'en rendre compte, les Résonnances en sont les notes. Elles ancrent les différentes histoires de Valcelieux et permettent d'offrir un fil rouge continu à la narration. A partir de là, les joueurs devront créer leurs personnages en ayant toujours un rapport avec elle, que le premier joueur choisit.

Prenons en exemple un groupe de trois amis qui se lancent dans le jeu. Après une brève concertation, ils choisissent d'avoir une Aventure avec comme Résonnance « La Mer ». David, en tant que premier joueur, décide que leurs personnages seront liés par leur Identité, qui devra être en rapport avec l'océan.

Avant le début de la première scène, seul le premier joueur peut penser à son personnage. Les autres construisent le leur au fur et à mesure de la narration.

Tout d'abord, les joueurs doivent créer un tableau, qui représentera les différentes facettes de leur personnage : La Chair, symbolisant sa force physique, le Génie, qui démontre des capacités intellectuelles et enfin, le Cœur, regroupant chaque acte faisant place à ses sentiments. Ils écrivent ensuite le nom de leur personnage, ou son appellation. Il s'agira du premier Ecrit, le plus important : son Identité. Viennent ensuite l'Objectif, qui influera sur l'Histoire du personnage et devra, si l'on n'est pas le premier joueur, être lié à l'objectif de celui-ci, et le Fétiche, qui représente un objet ou une personne auquel le personnage est attaché. La dernière étape, et les deux derniers Ecrits, correspondent à sa Personnalité, qui jugera de la manière dont le personnage agit sur son entourage, et son Addiction : Chaque être humain en possède une, qui lui permet de surmonter la corruption de Valcelieux aux mains d'Amuun, le Roi dans son Tombeau. Une fois ceci fait, les joueurs placent leurs Ecrits dans les différentes catégories, expliquant pourquoi elles en font partie. Ainsi, ils développent d'eux-mêmes le passé et la psychologie de leur personnage avant même que l'histoire ne commence.

David crée alors son personnage avant de débiter son récit, sépare sa feuille d'avatar en trois, correspondant au Corps, au Génie et au Cœur, et y place ses Ecrits comme ceci :

- *Identité : Le Capitaine*
- *Objectif : Le Trésor*
- *Fétiche : Son Sabre*
- *Personnalité : Aventureux*
- *Addiction : L'Argent*

Il décide de placer son Fétiche et sa Personnalité dans le Corps, car ce sont deux particularités qui ont une grande importance dans sa renommée, il est craint en duel grâce à cela. Son Identité est placée dans le Génie, puisqu'il s'enorgueillit d'avoir été nommé Capitaine par la seule force de son esprit. Ses talents de navigateur et de tacticien ont eu raison de ses rivaux. Enfin, son Addiction, et son Objectif sont placés dans la section du Cœur, l'émotionnel : Ces deux points sont liés entre eux, et ils démontrent qu'il n'existe que peu d'émotions dans le cœur du Capitaine autre que sa cupidité.

Le premier joueur commence alors sa narration grâce à trois points distincts : Où il se trouve, avec qui, et pourquoi. Il peut se baser sur les différents Chants présentés dans le manuel et qui apportent des débuts de settings aussi flous que possible : Dans Ronces, c'est l'imaginaire qui prend le dessus. A ce moment-là, les autres joueurs peuvent donner leur avis sur le lieu de l'Histoire, mais ne peuvent la changer, ce sera la décision du joueur actif d'en tenir compte – ou non.

A la fin de son tour, le joueur en face de lui (deux rangs à sa gauche si nombre impair) prend le relais pour quelques instants. Il n'existe pas de maître du jeu dans Ronces, mais des Animas. Ils représentent les vices du personnage, son aspect corrompu. C'est une relation bien particulière que le personnage entretient avec son Anima. Il est chargé de veiller à ce que le joueur n'abuse pas dans sa narration, et lui proposer des dilemmes moraux et défis. Il pose des questions sur ce que ressent le personnage, sur ses doutes et ses peurs. Il choisit alors une apparence pour l'Anima, en s'imprégnant de l'histoire contée par le joueur, que ce dernier ne pourra pas changer : L'Anima n'est pas quelque chose sur lequel les êtres vivants ont une quelconque emprise, ils vivent avec.

Après avoir fini de narrer l'introduction de son personnage (et, par là-même, avoir créé sa fiche), Mehdi, deux rangs à sa gauche, prend le relais. Il lui demande d'où lui viennent ce désir d'argent et ses talents de navigateur. David lui répond alors qu'ils proviennent de sa famille, dont les

hommes font tous partis de la garde portuaire de la Marina, et que de grands espoirs ont toujours été placés sur lui. Mehdi se frotte les mains, il vient d'avoir une idée : Son Anima prendra la forme du père du Capitaine, afin de chercher à piquer la déception que la famille du pirate a vécu quand il s'est éloigné du droit chemin.

Déroulement d'un tour

Après ce tour préliminaire, où chaque joueur a créé et introduit son histoire, commence la partie. Le personnage est l'acteur principal de la scène et il possède tous les droits sur ce qu'il s'y passe. Il a alors deux choix, une fois qu'il a terminé son discours : Terminer sans péripétie, auquel cas le personnage réussit automatiquement ce qu'il a entrepris mais ne gagne aucun nouvel Ecrit, ou provoquer un conflit et encourir le risque d'obtenir une corruption. Toutefois, n'importe quel joueur peut commenter les choix, et provoquer un duel si le personnage va à l'encontre de son chemin (et il peut évidemment en faire de même pendant son tour) : combat à l'épée, échanges de coups de feu, argumentaire dans un tribunal...

Le Capitaine est en mauvaise posture. David explique qu'il embarque sur le navire ennemi avec son équipage pour l'aborder et trouver le trésor. Il décide d'arrêter son tour après avoir décrit le carnage autour de lui, afin de voir s'il pouvait trouver l'argent caché. Mehdi, jouant son Anima, renverse la situation en usant un point de Chaos (que nous détaillerons plus tard) et provoquer un conflit forcé. Le Capitaine trouve le trésor, mais il est protégé par un pirate qui tient en joug Moustique, la plus jeune recrue de l'équipage et, surtout, le frère de Requin, le sabreur, joué par Evan. Après quelques secondes de réflexion, David essaye de tirer sur le pirate, mais Evan, trouvant cela trop risqué, l'en empêche rapidement ! Son frère est son Fétiche, et il se doit de le protéger. Un duel s'engage alors.

Conflits

Les conflits, ou péripéties, représentent un obstacle à surmonter pour le personnage. Afin de le résoudre, le joueur doit parier des Ecrits, qui indiqueront le nombre de dés qu'il pourra lancer, mais à une seule condition : On ne peut utiliser des mots hors de propos. Ainsi, le joueur doit prononcer une phrase d'action qui inclura tous les Ecrits qu'il met en jeu. Une fois ceci fait, chaque mot prononcé est compté, et il ne pourra

revenir en arrière. La catégorie des Ecrits importent peu, mais le mot principal, celui au centre de l'action que le personnage entreprend, devra faire partie de la section indiquée.

Si le personnage doit effectuer une action relevant de la force, il devra utiliser un Ecrit qui symbolise, pour lui, le physique, qu'il agrémentera par la suite d'autres mots approfondissant les raisons de son acte (« *Je tire mon Sabre de mon fourreau et me lance à l'action, afin de sauver ma Sœur* » ici, l'action principale est de type Chair, qu'il a renforcé par un Cœur).

A la fin de son tour, ou s'il n'a plus rien à dire, le joueur a deux manières de le clôturer, provoquer un conflit ou rester en retrait. Ne rien faire veut dire, évidemment, ne pas gagner d'Ecrit. Son Anima entrera alors en discussion avec lui avec de lui demander s'il veut réellement cesser son tour ainsi. Il lui demandera si ce dernier pense que le chemin parcouru est le bon, s'il pense toucher au but, quels sont ses futurs projets, ce qu'il ressent après tout cela.

Si un conflit entre en jeu, le joueur devra simplement noter les Ecrits dont il a besoin pour le défi, prononcer sa phrase et lancer autant de dés qu'il en a choisi. Pour le système de résolution des actions, se référer au chapitre approprié.

Toujours en cas de conflit, n'importe quel joueur peut s'y greffer. Allié ou ennemi du joueur actif, peu importe, tant que leur personnage est présent à ce moment, et qu'il possède une raison, dans son background, dans son histoire, dans la partie. Nous entrons alors dans un conflit de mêlée, et les joueurs lancent autant de dés qu'ils peuvent miser d'Ecrits. Le joueur actif, s'il est vainqueur, répartit alors autant de dés qu'il y a de joueurs en jeu, à sa guise. Si c'est un joueur qui a lancé une attaque contre l'actif qui remporte le duel, c'est à lui de choisir.

La fin de la partie est décrétée si au moins un des personnages est venu au bout de son voyage, a percé le mystère, ou a remporté le jeu des complots. Après cela, les joueurs ont encore un tour de jeu afin de terminer leurs arcs narratifs et conclure l'histoire. Pour la suite, ils observent leur feuille de personnages et comptent leur nombre d'Ecrits purs, et corrompus, et font la balance. Ils se réfèrent ensuite à la Table des Destinées, disponible à la fin de ce manuel, qui propose des pistes à suivre pour le futur du personnage, et content la fin de sa Légende.

Système de résolution

Quand vous jouez à Ronces, vous serez amenés à résoudre – ou provoquer – des conflits. Les conflits représentent une adversité, un obstacle à surmonter, et seules les capacités et la résolution du personnage pourront y venir à bout.

Quand le joueur décrit une action simple à réaliser, aucun jet de dé n'est demandé. Le joueur est maître de son récit, mais il ne peut cependant pas abuser de son pouvoir : Les autres participants, et surtout l'Anima (qui a toujours le dernier mot) peuvent trouver qu'il est bien trop facile pour le personnage de s'en sortir. Le joueur actif débutera alors un conflit après débat (si le débat n'aboutit pas, un conflit peut même être joué pour savoir qui a tort, ou raison).

Quand le conflit est enclenché, c'est le joueur qui décide des tenants et aboutissants de l'action. Il énonce ce qu'il désire accomplir, et ce qui le menace en cas d'échec.

Il regarde ensuite sa feuille de personnage et se pose deux questions : Quels Ecrits utiliser ? Sont-ils réellement importants pour mon personnage à cet instant ?

Une fois décidé, il se lance dans la narration de son action. Il choisit d'abord un Ecrit central, sur lequel l'action va se concentrer. Les autres seront là pour organiser, améliorer, ou renforcer ses raisons d'agir. Il peut ajouter à son discours ce qu'il désire, mais il doit à tout prix comporter les Ecrits mis en jeu. Le nombre d'Ecrits définira alors la quantité de dés disponibles pour résoudre l'action.

Un conflit se joue avec une poignée de d6. Une fois tous les dés lancés, le joueur note ses résultats et en obtient une réponse, victoire, défaite ou corruption.

- Un score de 1 est ce qu'on appelle un dé de Légende. C'est une victoire totale, sans bavure, dans une action incroyable et étonnante pour n'importe quel être humain. Le joueur obtient alors un Ecrit supplémentaire qui viendra s'inscrire dans la même catégorie que l'Ecrit principal utilisé (et peut, s'il le désire, utiliser le tableau des thèmes de Casualità pour s'aider dans l'écriture du mot obtenu).
- Un score de 2, 3 ou 4 implique une défaite pure et simple. Le personnage subit la menace qu'il avait définie au début du conflit, et cesse son tour.

- Un score de 5 ou 6, enfin, représente les dés de Déclin. Ils comptent pour une victoire, mais à un prix : L'Écrit principal du conflit se retrouve corrompu par les Ronces qui émanent de l'Anima, et il se transforme pour ne donner qu'une version néfaste de ce qu'il était auparavant.

Si le joueur possède plusieurs résultats différents, il devra compter le nombre de dés de chaque : le dé de Légende l'emporte sur les défaites et sur le Déclin, mais seulement à une condition. Le Déclin l'emporte s'il se trouve deux fois plus de dés de corruption que de dé de Légende dans le pool.

Un Écrit corrompu n'est cependant pas un Écrit inutilisable : Il pourra toujours être choisi, mais comportera une face de Déclin de plus, rendant la possibilité d'infecter les autres dés plus importante encore.

Il existe cependant un dernier moyen d'agir face à une action : Le sacrifice. Afin de remporter un conflit automatiquement, le joueur peut choisir de sacrifier un, ou plusieurs de ses Écrits. Mais il doit avant tout établir avec son Anima si le marché est correct. L'échange équivalent est la clé pour réussir un sacrifice, et les Animas devront être rigoureux sur le respect de la pratique. Le sacrifice doit faire peur, car il supprime une part de soi-même pour la résolution d'un objectif. Ce n'est pas à prendre à la légère, car contrairement à la corruption, l'Écrit est rayé, devenant totalement inutilisable.

La Corruption

Il est maintenant temps d'expliquer plus en détail le Déclin, aussi appelé Corruption. Les Ronces sont les fleurs de la corruption qui relient petit à petit chaque chose en ce monde. Rien n'en est à l'abri. Elles s'insinuent dans l'esprit des hommes et les métamorphosent petit à petit.

Si un personnage réussit son action par un Déclin, il surpasse le défi devant lui mais en ressort changé. L'Écrit principal est altéré dans une version plus noire, et le joueur devra en narrer les conséquences.

De même, plus un personnage est corrompu, et plus il est susceptible que les Ronces l'affectent comme une infection qui se propage dans son cœur. Une fois la totalité de ses Ecrits corrompus, le personnage devient injouable, se transformant en Paria, un être qui a succombé à l'influence des Premiers Êtres, ne vivant plus que par ses vices, oubliant jusqu'à sa vie passée. Il ne devient plus que l'ombre de lui-même.

Exemple : le Capitaine n'a plus qu'un Écrit sain, son Objectif. Il décide de tenter le tout pour le tout, et n'utilise que ce dernier, pour minimiser les risques de corruption. Malheureusement, il obtient une victoire de Déclin au moment de remporter sa quête finale, obtenir le trésor tant convoité. Son Objectif change et, alors qu'auparavant, il voulait trouver le trésor, il ne lui reste plus en tête que son désir de le garder pour lui, pour toujours. Il devient donc un Paria à la fin de son aventure, et restera pour toujours prisonnier de son désir de richesses.

Jouer l'Anima

Comme expliqué plus haut, l'Anima représente la personnalité enfouie et corrompue d'un homme. Quiconque naissant à Valcelieux en possède un à la naissance, mais peu en sont au courant. Il représente la petite voix qui leur parle quand ils sont en proie au doute, quand ils hésitent et qui les congratule quand ils succombent à leurs désirs.

Être Anima, c'est être en quelques sortes le MJ d'un seul joueur. Il peut décrire certaines choses que le joueur n'aurait pas décrit, proposer des choix que le joueur n'aurait pas imaginé. La raison est simple, les Anima peuvent entrapercevoir l'épithèse qui s'écoule des Ronces, et seule la Corruption même peut appréhender la Corruption.

Il ne s'agit pas pour autant d'être injuste, et d'apporter trop de notions de conflit pour le personnage. Les joueurs se chargent très bien de se mettre en difficulté seuls. Les Anima sont un moyen d'apporter une autre dimension au jeu, un sentiment d'adversité contre leurs propres émotions et contrariétés.

Exemples de territoires de Valcelieux

Le Royaume

*Sortez les Mousquets,
La chaleur de l'Astre-Roi vous submerge,
Et se repaît de votre âme.*

Le Royaume est dirigé, depuis son magnifique château de Vermeille, par l'Astre-Roi. La vie y est plaisante, et il fait toujours beau et chaud. Les nobles portent tous des masques mystérieux, le plus souvent n'exprimant aucune émotion, et rient des plus pauvres qui les servent, eux qui doivent montrer leurs visages d'un ridicule hilarant.

A la cour de l'Astre-Roi, les gens s'épient, s'espionnent, se trahissent et se poignent dans l'unique but de se faire bien voir par leur souverain. Ils l'idolâtrant, et il n'apparaît jamais à la lumière du jour. Il est aussi à noter que, tard la nuit, chaque semaine, une sélection de membres du peuple est emmenée par la garde dans un endroit inconnu... Et n'en revient jamais.

Les villes les plus importantes se nomment Vermeille, où siège l'Astre-Roi et Lutecia, immense mégalopole sombre et corrompue.

L'Ordre-Uni

*Dans la crasse, la Reine Aveugle observe,
Va, éventre-les, courtise les nobles,
Le royaume n'est uni que dans la douleur.*

L'Albion-Uni est assez proche en termes de distance relative du Royaume. Gouverné par la Reine Aveugle, enfermée à l'intérieur de son trône dont les machineries à vapeur lui permettent de surveiller chaque être vivant sur son territoire, l'Albion-Uni est un lieu de débauche où les prostituées et les rues coupe-gorge font foison.

Ici, les nobles ne côtoient le peuple que lorsqu'ils peuvent en tirer profit. Le reste du temps, ils sont cloîtrés dans leurs tours mécaniques et ne prêtent que peu d'attention aux malheurs des plus pauvres. Récemment, de nombreux cadavres de femmes ont été retrouvés éventrés, un organe différent prélevé à chaque fois. La sécurité du peuple est la dernière chose qui préoccupe la Reine Aveugle, tant que l'Ordre règne.

Les villes les plus importantes se nomment Lunderburgh, capitale de l'Albion-Uni, et Béalfeirst, dont les nombreuses légendes de chevaliers et de créatures mythiques prendraient, dirait-on, vie dans la forêt de Brocéliande.

La Marina

*Balayé par les flots,
Le Carnaval des masques traverse la ville,
Et enterre les cadavres encombrants.*

La Marina est un gigantesque cité-état, regroupant les différentes villes qui jonchent la côte. Comptant sans-cesse de nouveaux habitants, venus se réfugier vers les côtes où l'air était moins corrompu et putride, les villes n'ont cessé de s'agrandir jusqu'à n'en former plus qu'une seule, dirigés par un Triumvirat composés de trois Capo contrôlant la Nuit (le crime), le Jour (la justice) et les Flots (le commerce).

La Marina est une immense cité portuaire, et le commerce maritime y a donc une très grande importance. Les hautes autorités sont donc des Princes-Marchands avides de pouvoir et de richesses, prêts à tous les complots pour atteindre le Triumvirat. Pour qui se soumet à eux, la Marina est accueillante et pleine de vie, un lieu où les plus grands savants côtoient les artistes les plus ingénieux. Les mécènes y sont nombreux, et les princes-marchands font fortune en vendant esclaves et œuvres précieuses.

L'Île Tortue

*A la recherche d'or sous les crocs des Totems,
Là où le soleil se couche,
Poudre à canon et sang se répandent sur le sable.*

L'Île Tortue est en proie à une guerre civile titanesque entre les peuples amérindiens et les pistoleros à la recherche d'or et de gloire. Après l'Acte cédant des terres aux peuples indigènes, les occidentaux continuèrent d'empiéter le territoire sacré et les chamans de plusieurs tribus se réunirent dans un évènement marqué sous le nom du Conseil des Sages.

Ensemble, ils libérèrent les puissances chamaniques, délivrant de leurs emprises les Totems, des démons surpuissants aux vagues allures

d'animaux difformes et carnivores, qui se retournèrent contre leurs invocateurs. Les Totems ont alors élu domicile au cœur des Grandes Plaines, où la majorité de leurs pouvoirs se concentraient. Le territoire se divisa alors, et seuls quelques fous sont prêts à traverser les Plaines pour continuer le commerce, ou tenter de tuer les démons qui rôdent.

Les villes importantes sont Old Washington, où le pouvoir politique est centralisé et représente la capitale de l'Est et El Francisco, importante ville maritime de l'Ouest sauvage.

El Yermo

*Le jour des Morts, les dieux s'amuseant,
Quel plaisir, de voir ces mortels périr,
Sous la bouche de leurs aimés.*

El Yermo devenu un immense wasteland. Plusieurs convois le traverse pour relier les différentes cités qui se sont bâties sur les ruines des anciennes. Les rares voitures encore en état de marche doivent subir les assauts des Caballeros, tribus de bandits luttant contre l'âpreté de leur environnement en pillant les villes les plus proches. C'est un territoire aussi chaud par le cœur de ses habitants que froid par la dureté de la mort qui les menacent chaque jour.

Les peuples croient en un mélange de chamanisme et de chrétienté, prenant pour leaders les Santos, chamans bibliques ayant un lien particulier avec le monde des Morts. Tous les ans, lors du Dia de los Muertos, les morts rendent visite aux vivants et effectuent un pèlerinage traversant de part en part le Yermo, et retombent au creux de la terre une fois la grande prière prononcée par leurs bouches décharnées.

Voies et Alignements des personnages

Selon leur alignement, les personnages qui peuplent Valcelieux possèdent différentes manières d'appréhender les événements. Il existe 8 voies que les légendes peuvent emprunter et qu'il est impossible de renier en dehors de l'accomplissement du personnage. Elles vont alors influencer ses actions et lui procurer différentes capacités. S'il n'existe aucune explication quant aux talents uniques, c'est pour que les joueurs usent d'originalité et d'imagination pour les utiliser à leur guise.

Quand le joueur utilise un de ses talents de voie, il choisit l'Ecrit qui lui est lié et ce dernier compte pour un dé supplémentaire, où le meilleur résultat est préféré. Attention cependant, le talent ne peut être utilisé qu'une fois par partie.

En plus de ses Ecrits, le joueur possèdera donc une Voie, qu'il notera aux côtés de son Identité, pour le caractériser un peu plus. Bénéfique, ou néfaste, il importe peu, car aucune voie n'est bonne ou mauvaise en l'état. C'est ce que vous en faites qui influencera votre statut de héros... Ou de monstre.

- **Aventurier** : Le personnage sera téméraire et cherchera la gloire à tout prix. Cette voie peut apporter reconnaissance et permettre d'aider ses alliés plus facilement. Mais attention à ne pas en abuser... (Talent unique : Résistance à la Corruption)
- **Charmeur** : Le personnage sait, et aime parler. Il l'utilise pour argumenter ou manipuler avec aisance et adore être au centre de l'attention. (Talent unique : Discours éloquent)
- **Altruiste** : Le personnage, ici, est très proche des autres, figurants ou légendes. Il peut comprendre les sentiments des autres plus facilement, et ressent leurs douleurs comme leurs joies. (Talent unique : Compréhension du vivant)
- **Sage** : Le personnage a la tête sur les épaules, et garde toujours son sang-froid. Il ne se rue jamais à l'attaque sans avoir mûrement réfléchi, et saura calmer les autres personnes de son aura. (Talent unique : Aura apaisante)
- **Dépravé** : Les personnages qui suivent la voie de la Corruption sont influencés par Amuun et Rahj'Mah. Ils laissent parler leurs instincts, et sexe, drogue et alcool sont leurs lots quotidiens. Ils peuvent aussi corrompre certains figurants à leur cause. (Talent unique : Murmure de chaos)
- **Enragé** : Adeptes d'Iwan, les personnages qui suivent cette voie laissent parler leur colère avant tout, et c'est justement cette colère qui les rends plus forts. Les berserkers du Nord suivent, par exemple, cette voie. (Talent unique : Rage incontrôlable)
- **Ombre** : Les personnages sont insaisissables. Ils sont des maîtres dans la discrétion et peuvent profiter, à l'instar de Boorn, de n'importe quelle

trace d'ombre pour s'effacer petit à petit de l'environnement. (Talent unique : Sombre disparition)

- **Cauchemar** : Suivant les préceptes de Xenys, les personnages possèdent une aura terrifiante. A haut terme, ils peuvent même contrôler les Cauchemars, ces créatures parasites qui volent les rêves des gens, afin d'en apprendre plus sur certains sujets. (Talent unique : Effroi)

« Qui suis-je ? Qui êtes-vous ? La Voie est longue et parsemée de sang.
Bientôt il sera temps. Le jeu commence, le festin arrive. Le Bouc aux Mille
Dents se rapproche, sa délicieuse puanteur nous entoure, il sourit. Les
bulles sont bouleversées dans un magnifique chaos. Là, est la vraie forme.
La folie des uns est une porte ouverte vers le cœur. »

Ahad Nazarem

Codex Athetis

L'Ordre et le Chaos

Bien qu'ils soient totalement maîtres du destin de leurs avatars, les joueurs sont quand même sensibles à certaines lois imperturbables : L'Ordre et le Chaos. Selon les actions du joueur actif, les Anima pourront utiliser des points d'action afin de leur mener la vie dure, et manipuler l'épithèse afin d'amener le danger à eux : C'est de leur devoir de faire sombre les personnages dans l'enfer des Ronces.

Le calcul du nombre de points d'action d'un Anima correspond au nombre d'Ecrits corrompus du joueur actif. Plus le personnage tombe dans le Déclin, plus son Anima est puissant mais un point d'action ne pourra plus être utilisé. En tant qu'Anima, il s'agira alors de savoir doser et de les utiliser au meilleur moment.

Ces points sont nommés « Casualità », et expriment des événements aléatoires, bons ou mauvais, qui viennent surprendre les joueurs. Les Anima peuvent ainsi imposer une restriction ou un avantage au personnage actif, et doivent lancer deux dés, un d6 et un d12. Il devra ensuite se référer au tableau de Casualità et narrer l'évènement. Le premier dé servira à déterminer si la Casualità est d'Ordre ou de Chaos. Sur un résultat d'1, 2 ou 3, l'Ordre l'emporte. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, c'est le Chaos.

Ensuite, le joueur lance le d12 afin de déterminer le thème de la Casualità. Ils sont variés et apportent de l'aléatoire à l'aventure, qui peut changer du tout au tout à ce moment.

Les Casualità d'Ordre semblent aisées à remplir mais elles recèlent toujours d'une difficulté. Ce sont des dilemmes moraux, et n'offrent généralement aucune opportunité intéressante pour le personnage. Car l'Ordre ne veut pas pour autant dire « Bien ». L'Ordre représente simplement la balance qui régit le monde de Valcelieux : Aucun bonheur n'arrive sans malheur, le vice se cache toujours derrière la vertu.

Quant à elles, les Casualità de Chaos sont des défis, obstacles. Plus difficiles, nécessitant de l'aide, ou une réflexion particulière. Aucune balance n'existe pour le Chaos, et c'est la loi du plus fort - et du plus vicieux - qui l'emporte. Des personnages doivent s'affronter et remporter la victoire.

C'est le tour de David, et les joueurs sont maintenant sur une petite île déserte. Le Capitaine a tué le noble qui menaçait sa sœur et ce qu'il reste de l'équipage crie victoire. Mehdi, en tant qu'Anima, décide d'utiliser à ce moment une de ses Casualità et lance ses dés, obtenant 2 sur le d6, et 8 sur le d12. Le 2 implique un choix moral, et le 8, le thème des Ronces. Il énonce alors son effet, devant un David ébahi.

Mehdi : « Bien, les Ronces s'emparent petit à petit de la forêt où tu te trouves, et tu sens la pourriture s'approcher. Alors que tu te retournes, ta sœur te sourit, et tandis que tu t'approches d'elle, sa bouche s'ouvre, une dizaine de tentacules en sortent, fonçant sur toi. Le parasite veut te posséder et tu n'as donc que deux choix : Succomber à la créature, ou tuer ta sœur.»

Folie	Evènement aléatoire incluant tout ce que peut représenter la perte d'esprit : les hallucinations, peurs, phobies, troubles de la personnalité, cauchemars, excès de lucidité ou drogues
Objectif	Evènement aléatoire relatif à l'objectif d'un des joueurs.
Valcelieux	Le plus souvent basé sur ce que représente la Terre-Ronce, sa géographie, son bestiaire et son climat.
Inconnu	La peur, l'incompréhension, des actions ou rencontres qui dépassent totalement les personnages.
Eposithos e	Evènement basé sur les légendes qui prennent vie, les souvenirs et les projets, le temps et l'espace, ou sur Cassion même.
Société	Cet évènement sera influencé par ce qui représente une société du point de vue du joueur, aussi bien en termes démographiques, géographiques, philosophique ou politique.
Famille	Intrinsèquement lié au personnage, mais aussi au monde qui l'entoure car il comprend aussi les clans, amis ou factions, et ce qu'ils représentent.
Ronces	Les Ronces, le danger ultime de Valcelieux. Maladies, monstres, nature corrompue, labyrinthes et cauchemars.
Religion	Ici sera représenté tout ce qui a trait à la religion, et n'importe quelle religion encore pratiquée à Valcelieux, que ce soit les restes de l'ancienne Terre ou les différents cultes des Premiers Êtres (voir leur fanatisme, ou l'athéisme).
Cœur	L'émotionnel. Les personnages se laisseront dépasser par leurs sentiments, passant de la haine au désir, de la rage au calme, de la pure sainteté à la pire dépravation.
Vices	Influencé par les Premiers Êtres, il s'agit là de tous les vices que peuvent ressentir les personnages à cause de leur Anima, de leurs actions contre-nature.
Chair	Le combat, le sexe, la douleur et la mort, tout ce qui représente un impact physique sur le personnage.

Table des Destinées

Vous avez tous fini la partie, et vous ne voulez pas continuer avec ces personnages. Pourtant, leur légende ne peut se terminer ainsi, sur l'accomplissement - ou non - de leur quête. Que faire, alors ?

Chaque joueur compte son nombre d'Ecrits sains, et corrompus. Ils divisent alors le premier par le second, et observent leur résultat. Pour chacun, ils lancent un d12, et se réfèrent à la table des Casualità. Ils improviseront alors une fin à leur personnage grâce au thème obtenu, et clôtureront la vie de leur personnage.

- Si le résultat est inférieur à 1, il possèdera ce qu'on appelle communément une « mauvaise fin ». Le personnage n'a plus que quelques parcelles d'humanité restantes, et il erre au cœur de Valcelieux afin de combler le vide de leur cœur.
- Si le résultat est égal à 1, le personnage demeure inchangé. Les temps sont durs, et il a été fortement touché par le Déclin, mais il sait qu'il peut continuer la route. Le joueur pourra choisir si son personnage tend vers le positif, ou le négatif, mais aura toujours une contrepartie. L'Ordre n'accepte aura bonheur sans malheur, et inversement.
- Si le résultat est supérieur à 1, c'est une « bonne fin ». Malgré les événements qu'il a parcourus, il a vaincu la corruption. Il agit la tête haute, respirant l'air de la Terre-Ronce qui, pour une fois, lui paraît pur. Son destin sera exemplaire.

« Les sans-voix nous parlent, les aveugles nous épiant. Demain pour les Premiers, des millénaires pour nos âmes. Leurs jeux sont nos tourments. »

Ahad Nazarem,

Codex Athetis

Petit Lexique de Cassion

Ahad Nazarem, Celui qui voit, le Poète Corrompu, le Prophète des Ronces : Ecrivain, archéologue et passionné des cultures occultes ayant vécu à une période indéterminée, Ahad se lança, après avoir étudié des cas étranges dans les ruines de Chiehava, Pérou, dans une quête pour en apprendre plus sur le mystère des Premiers Êtres. Il obtint les fragments de leur savoir tandis que la corruption fit de lui leur Prophète. Nazarem consigna alors ses connaissances dans un livre qu'il écrivit tout au long de sa vie, le Codex Athetis. aussi bien histoire de Valcelieux des centaines d'années auparavant, que des Premiers Êtres, calendrier perpétuel, recueil de sorts, invocations et mémoire des Hommes.

Amuun, le Roi dans son Tombeau : Être froid et à l'odeur putride, passant des pactes avec les mortels afin de se repaître de leur chair et de leur âme. On le représente le plus souvent dans un linceul, ou transportant un cercueil où il enferme ses victimes. La vérité est que les seules personnes à l'avoir rencontré sont soit corrompues, soit ont disparu de la surface de la Terre-Ronce. Il a libéré le Souffle, dense brume qui renferme nombre de créatures innommables, au cœur de la Tour-Dieu et a infecté la Terre telle que nous la connaissons.

Baron : Les Barons sont des Revenus corrompus par les Premiers Êtres. Devenus leurs plus fidèles serviteurs, ils modèlent le monde grâce au don le plus précieux qu'il soit, l'éposithose, et surveillent l'avancée des Hommes.

- Le Noyé : Il possède un Trident sculpté dans la dent de Teku'Simbek, et commande les mers et son armée d'Abyssaux, créatures mi-hommes, mi-poissons.
- Le Roi Feuillage : Il vit dans la Forêt, le Printemps est son Royaume. Il vit à travers tous les organismes de la Nature.
- L'Ours-Cœur : C'est un demi-ogre dont la peau est aussi dur que la pierre et ses yeux, qui ont été arrachés par les Dieux pour ses actes hérétiques, remplacés par des bijoux
- L'Homme du Clair de Lune : C'est un homme fin qui se déplace parfois au cœur de Valcelieux. Son visage est miroir, et nous voyons nos peurs les plus profondes dans notre reflet.
- Le Soleil Noir : On raconte qu'il dort au cœur d'un volcan, brûlant de l'intérieur, des flammes jaillissant de son armure. Il possède une immense épée maudite à deux mains qu'il traîne inlassablement derrière lui.

Boorn, l'Avaleur de Soleil : Être mystérieux, sans visage et sans forme. On le compare souvent au monstre sous le lit, au croquemitaine et autres

fables pour faire trembler les enfants. Il est vrai qu'il se cache dans l'ombre, car il se nourrit de la lumière. Son domaine est l'obscurité.

Cassion, la Tour-Dieu : Gigantesque tour divine mi organique, mi minérale abritant le pouvoir des Premiers Êtres. Les hérétiques y sont envoyés, les exposant aux sévices du Grand Désert pour l'éternité.

Codex Athetis : Aussi bien Histoire de Valcelieux des centaines d'années auparavant, que des Premiers Êtres, leur vie dans le Grand Désert, leur influence sur notre monde, calendrier perpétuel, recueil de sorts, invocations et mémoire des Hommes. C'est un livre que la population qualifierait de magie noire, passionnant mais bien trop dangereux pour être lu par des âmes non préparées.

Eposithose : Phénomène lié à la Tour-Dieu et donné aux Barons par les Premiers Êtres, l'Eposithose exprime l'emprise psychique de Cassion sur les humains et agit en tant que lien entre eux. Elle enregistre leurs pensées même les plus folles, les matérialise et leur fait paraître comme naturel. De même, c'est à cause d'elle que la psyché des êtres humains a été brisée cent ans auparavant : La meilleure arme contre les Hommes était de faire disparaître leur existence et, par là même, les remodeler comme bon leur semblait. L'éposithose est un don, et une malédiction. Bien que les plus éminents savants aient pu travailler dessus, personne n'a encore réussi à percer la totalité de ses mystères et de ses effets sur les Hommes. Elle est partout et nul part à la fois, elle ancre l'imaginaire dans le réel et fait disparaître les souvenirs ancrés dans la réalité sous un voile de néant.

Folie : Il n'est pas rare de croiser des gens ayant perdu l'esprit au cœur de Valcelieux. Soumis à la corruption, vivant trop prêt d'une source de Ronces ou témoin des atrocités commises par les créatures des Fléaux, la psyché des humains n'est que très fragile face aux incompréhensions que sont les Premiers Êtres. Toutefois, il arrive aussi que leur folie soit enclenchée par d'autres effets. Il n'est pas rare qu'ils reçoivent des souvenirs de leur ancienne vie qui les plonge dans une incompréhension de leur existence. Enfin, s'ils arrivent au cœur de Cassion sans avoir été préparés mentalement, tous leurs anciens souvenirs tentent de combler les trous de leur esprit d'un coup, ce qui peut s'avérer destructeur pour leur esprit. Ceux qui y survivent ou qui gardent leur santé mentale sont nommés Voyageurs.

Iwan, le Sanglier qui Creuse la Terre : Représente toute la rage et l'animalité que les hommes portent en eux. Chaque année, les habitants de Valcelieux se prémunissent contre ses terribles attaques contre les parois de la Tour-Dieu, et les plus faibles succombent à son rugissement, les faisant sombrer petit à petit dans une colère incontrôlable.

Premiers Êtres : Aussi appelés Fléaux par les habitants de Valcelieux, ces êtres immortels traversent l'Espace et le Temps afin de jouer avec les humains, qu'ils ne considèrent pas plus que des insectes. Leur apparence et leur existence même est incompréhensible pour le commun des mortels ce qui ne les empêche pas de prendre parfois forme humaine pour approcher de plus près les Hommes.

Rahj'Mah, le Bouc aux Mille Dents : Il est l'un des Premiers Êtres les plus puissants et se repaît des vices des Hommes. Il n'hésite pas à les manipuler pour en tirer son plaisir personnel. Les cultes à sa gloire pratiquent le plus souvent orgies et cannibalisme.

Revenu : Des Hommes qui, à leur mort, ont passé un pacte avec les Premiers Êtres. Grâce à cela, ils sont retournés sur terre armés de nouveaux pouvoirs incroyables, et ont une longévité accrue, ainsi qu'une force surhumaine.

Souffle : Miasme mortel pour les êtres humains, il contient un nombre infini de créatures plus horribles les unes que les autres, qui ne peuvent survivre qu'à court terme en dehors de son atmosphère putride.

Teku'Simbek, la Sirène des Profonds : La Reine des Abysses est une créature majestueuse et mystique, régnant sur les mers. Sa réelle apparence, monstrueuse et gigantesque, à la fois pieuvre et requin préhistorique, contraste avec sa beauté naturelle.

Voyageurs : Les Voyageurs sont des humains spéciaux, dont la psyché est bien plus puissante que le commun des mortels. Ils voyagent dans le monde afin d'obtenir différentes reliques et d'écrire l'Histoire de Cassion. Certains sont à la recherche de gloire, d'autres désirent comprendre l'existence même des Fléaux, et ils sont réunis dans des guildes secrètes dont seuls les Barons connaissent l'existence.

Xenys, la Princesse des Peurs : se repaît des frayeurs et doutes des humains. Elle les manipule, comme un enfant manipulerait un jouet. On la représente comme une jeune femme d'une sensualité extraordinaire, ou comme une enfant à l'innocence candide. Elle règne sur les Cauchemars, ce peuple de parasites qui consomment les rêves des dormeurs pour n'y laisser que désolation.

Sélection de prologues jouables

Le Royaume :

Orgueil et Préjugés : Amour, sexe, alliances et trahisons, le mélange parfait d'une journée à la cour de l'Astre-Roi. Les seigneurs de Francie se déchirent pour une question d'honneur. Charleroi de Mons et Edouard de Lafaille s'affrontent pour la place de courtisan principal du roi, et surtout, pour la main de la princesse, scindant la cours en deux camps distincts.

Derrière le Masque : Le peuple disparaît sans raison. Chaque semaine, la garde se déplace à Lutecia et choisit certains membres éminents du peuple, qu'ils emmènent hors de la ville après cela. Où ? Et pourquoi ?

Albion-Uni :

From Hell : Au cœur de Lunderburgh, des prostituées sont retrouvées mortes éviscérées. La police pense à un simple fou, mais de nombreux organes disparaissent à chaque fois. Certains hommes, en rentrant chez eux totalement saouls, affirment avoir vu un homme encapuchonné, deux yeux rouges perçant l'obscurité, errer dans les rues.

San Fhoroais : A Béalfeirst, plusieurs cadavres sont retrouvés dans la Forêt de Brocéliande. A la nuit tombée, ils avaient disparu. Un beau jour, c'est la fille du duc qui part s'aventurer dans les bois et n'en revient pas. Le duc engage alors des dizaines de mercenaires pour la retrouver avant qu'il ne soit trop tard.

La Marina :

Le héros, le barbare et le salaud : Au cœur du Vieux Port de la Marina, trois corps sont retrouvés abattus par balle : Un policier, un marin et un assassin. Chacun des hommes travaillaient pour un des Capo. Quand la politique s'insère dans une investigation, chaque rue devient un coupe-gorge pour ceux qui enquêtent...

Sur les flots : Le Capo Donni a chargé un groupe de marins de partir sur les flots à la recherche d'un mystérieux trésor. Nul ne sait où il se trouve, ni ce qu'il renferme, mais le Capo connaît quelqu'un qui pourrait les aider.

L'Île Tortue:

La Grande Traversée : Les nouvelles sont bonnes. Simon Becker, grand businessman ayant fait fortune dans le minerais, propose un contrat aux plus courageux ; Transporter une cargaison de pierres précieuses trouvée dans une de ses nombreuses mines jusqu'à la côte Ouest de l'Île-Tortue, à travers les Grandes Plaines, domaine des Totems.

Mort ou Vif : Faucon-Ardent, fugitif amérindien, est recherché par le Comté d'Old Washington. Cet homme très dangereux a décidé d'assassiner les hommes pâles qui auraient le malheur de croiser son chemin.

El Yermo :

Mal de Ojo : Un braquage qui a mal tourné, les personnages sont enfermés à l'intérieur d'une banque. Le shérif de la ville est en route, et pour une bonne raison : L'un d'entre vous a prévenu les autorités. Qui est le traître ?

Santuario del Dios : Vous vous réveillez au milieu du Yermo, sans aucun souvenir de ce qu'il vient de se passer. Un morceau de carte et une arme, c'est tout ce qu'il vous reste. Mais vous devez déjà vous mettre en route, les moteurs des Caballeros se font déjà retentir au loin.

Chants

Les courtes phrases énoncées dans la description des mondes représentent les Chants, ces descriptions brèves et énigmatiques des territoires de Valcelieux. Si elles ne sont que peu développées, elles sont présentes afin de développer l'imaginaire des joueurs. Où cela se passe-t-il, et comment le pays a-t-il évolué depuis le Grand Réveil ? Quels dangers parcourent ces terres, et à quel degré la corruption des Fléaux les atteignent ?

*Le Sabot n'est plus, vive l'Ecaille,
Traversant les plaines désertiques,
L'Empereur chevauche et veille.*

*Au fond du Nil, le Dieu-Reptile sommeille,
Gare à son éveil,
Il n'en sera que plus affamé.*

*Les Trois Royaumes s'affrontent,
La plaine recouverte de rêves piétinés,
Dans la folie de la guerre.*

*Régnant sur le cimetière,
Accueillant les morts dans son domaine,
Le Baron Samedi danse sous la Lune.*

*Une forêt de sang et de givre
Où stagne un limon sombre
L'Arbre-Trône survit encore.*

*Chantonner, arpenter les routes sinueuses,
Porter du rouge dans les bois,
Attirera à coup sûr le Prédateur.*

*La Guerre fait rage entre les nations du monde,
L'Histoire change à nouveau,
Quand les morts reviennent régner.*

*L'entrechoquement des katanas au clair de lune,
Le dragon les observe,
Lutter pour leur honneur.*

*La peur de l'inconnu vous abrite,
Presque maternelle, vous ne voyez rien,
Des horreurs qui vous épient la nuit.*

*Le grand Quetzalcóatl assiste impuissant,
A l'arrivée des conquistadors,
En ce jour béni, le jour des morts.*

*Le Roi est mort, vive le Roi,
La Terreur montre son vrai visage,
Marianne sera à jamais en pleurs.*